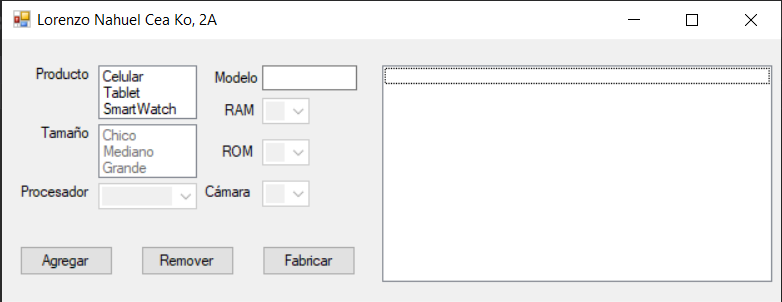
Trabajo Práctico N°4

Esta aplicación simulará un sistema de fabricación de dispositivos móviles.



Mediante esta ventana de Windows Forms podremos cargar al sistema distintos dispositivos con características específicas y prepararlos para su fabricación.

## Campos:

**Producto** (lblProducto & lbxProducto)

Listbox para seleccionar entre los 3 tipos de producto que se fabrican.

Debe seleccionarse uno para empezar a setear las demás propiedades del Producto.

**Tamaño** (lblTamanio & lbxTamanio)

Configura el ETamanio del Celular (Tablet será Grande por defecto, y SmartWatch Chico por defecto)

**Procesador** (lblProcesador & cbxMarca)

Setea la EMarca del Producto (si se ingresa un texto distinto de las opciones del Combobox, setea EMarca.Generico)

**Modelo** (lblModelo & txtModelo)

Setea el modelo del Producto según lo que se ingrese en la caja de texto

**RAM** y **ROM** (lblRam & cbxRam, lblRom & cbxRom)

Setea la memoria RAM y ROM que tendrá el Producto. (*Detalle: valida que no se ingresen caracteres no numéricos, y también impide ingresar un número mayor a 16 y 256 respectivamente*)

**Cámara** (lblCamara & cbxCamara)

Setea los megapixeles del Producto. Al igual que con RAM y ROM, se valida el dato ingresado, e igualmente impide ingresar un número mayor a 64

## Botones:

**Agregar**

Toma todos los datos ingresados en el formulario, genera un nuevo Producto a la Fabrica y la lista en el Listbox de la derecha. Es en este momento que se hacen las validaciones de los datos ingresados.

**Remover**

Remueve el item seleccionado en el ListBox de la derecha (lbxFabrica). Si no hay ítems para remover se advertirá al usuario al momento de presionar el botón.

**Fabricar**

Exporta la lista de Productos en un archivo de texto y un XML. Los mismos se contendrán en una carpeta en el Escritorio del usuario.

*Detalle: Si se intenta Fabricar solamente un Producto, la aplicación lo impedirá y pedirá al usuario agregar un Producto más. Esto es teniendo en cuenta el punto 9.a. de las Condiciones de corrección y aprobación.*

# Excepciones

Presentes en el proyecto de tipo *Biblioteca de Clases* **Excepciones**.

**RemoverObjetoException**:

Excepcion hecha para situaciones en que se haga referencia a un objeto que no se encuentra en una lista determinada.

**AgregarObjetoException**:

Excepcion hecha para el caso en que se quiera agregar un objeto ya existente.

**ValorInvalidoException**:

Excepcion hecha para el caso en que se vaya a ingresar un dato inválido (como por ejemplo un caracter para un campo numérico) o un dato vacío

# Test Unitarios

Presentes en el proyecto de tipo *Tests Unitarios* **Unit.Tests**

DebeAgregarUnProducto:

Test unitario para Fabrica.**Agregar()**, el operador +, Fabrica.ToString() y Producto.ToString()

DebeRemoverUnProducto:

Test unitario para Fabrica.**Remover()**

DebeLimpiarLaLista:

Test unitario para Fabrica.**Limpiar()**

DebeImpedirAgregarDuplicados:

Test unitario para probar que arroje **AgregarObjetoException**

DebeImpedirRemoverUnObjetoNoExistente:

Test unitario para probar que arroje **RemoverObjetoException**

DebeValidarDatosIngresadosAlProducto:

Test unitario para probar que arroje **ValorInvalidoException**

DebeGenerarYLeerTexto:

Test unitario para Fabrica.**GuardarComoTexto(string archivo)** y Fabrica.**LeerArchivoTexto(string archivo)**

DebeGenerarYLeerXml:

Test unitario para Fabrica.**GuardarComoXml(string archivo)** y Fabrica.**LeerArchivoXml(string archivo)**

# Tipos Genéricos

**Fabrica**<T>

Es la clase que va a contener la información de nuestra aplicación. Se usa de manera genérica con vistas a futuro para otros usos fuera del TP.

Disponible en el proyecto de tipo *Biblioteca de Clases* **Entidades**

**Xml**<T> *(descripción disponible en la sección Archivos y serialización)*

# Interfaces

**IArchivos**<T> *(descripción disponible en la sección Archivos y serialización)*

# Archivos y serialización

Se encuentran contenidas en el proyecto de tipo *Biblioteca de Clases* **Archivos**.

**IArchivos**<T>

Interface que declara los métodos Guardar y Leer, apuntado a archivos que puedan ser consumidos por la aplicación. Asimismo, hace uso de tipos genéricos.

Se implementa en las clases Xml y Texto.

**Xml**<T>

Es la clase que va a manejar el guardado y lectura de archivos XML. Se usa de manera genérica para que sus métodos sean compatibles con cualquier clase que se implemente.

**Texto**

Es la clase que va a manejar el guardado y lectura de archivos de texto. En el sentido del TP, va a permitir guardar la información de la lista de Productos en un archivo de texto.

# SQL y Bases de datos

# Hilos

# Eventos

# Métodos de extensión